9. JG./NR. 3/ÖS 30,-/SFR 3,50

CLUB Nintendo®

LUCKY LUKE S.32

SUPER MARIO KART 64 S.8

Damit Du weißt was gespielt wird!

Die Nintendo Game Charts!
Jetzt jeden Monat topaktuell in den Kino News!

- die neue Nintendo Nummer 1.
- auf welchem Platz liegt Dein Lieblings-Game?
- jeden Monat topaktuell!

Nintendo®

GAME CHARTS

Jetzt bei Libro!

GAME BOY® COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1	(3)	Wario Land
2	1	Die Schlümpfe reisen um die Welt
3	4	Kirby's Dreamland
4	7	Super Mario Land 2
5	2	Donkey Kong Land 2
6	5	Tetris Attack
7	6	FIFA `97
8	·	Golf
9	10	Lucky Luke
10	·	Super Return of the Jedi

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO 64

1	(2)	Super Mario 64
2	4	Star Wars - Shadows of the Empire
3	2	Super Mario Kart
4	·	Donkey Kong Country 3
5	-	Yoshi's Island-Super Mario World 2
6	·	Killer Instinct Gold
7	5	Zelda 3
8	·	Return of the Jedi
9	10	Turok - Dinosaur Hunter
10	6	Die Schlümpfe reisen um die Welt

Bowser, König der Koopas und Marios Erzrivale ist wieder da! Aber Mario ist bestens gerüstet! Mit der neuen 3D-Grafik wechselt er mühelos die Dimensionen, springt durch Plasmawände, sucht im Unterwasserkönigreich nach versunkenen Schätzen, bezwingt vereiste Berggipfel und läßt die Koopas ganz schön blaß aussehen! Steig ein in neue, noch nie dagewesene Abenteuer, und stell Dich mit Mario dem König der Koopas entgegen!

everyone's a winner.

LIBRO

CLUB Nintendo®

Wieder einmal habt Ihr eine neue Ausgabe Eures liebsten Magazins vor Euch liegen. Dieses Heft steht ganz im Zeichen meiner letzten Abenteuer. Endlich erscheint Super Mario Kart auch für das Nintendo 64 und ich kann Euch sagen, die verschiedenen Rennen sind noch anspruchsvoller und spektakulärer als beim Vorgänger. Außerdem haben wir brandheiße Levelpläne von "Super Mario 64", damit Euch die Suche nach den verlorenen Sternen etwas leichter fällt. Hilfe verspricht auch der Spieleberater zu diesem Abenteuer, den wir Euch ebenfalls kurz vorstellen.

HALLO FREUNDE

Was erwartet Euch noch? Disney bringt eine Classic-Serie auf den Markt, als erste Vorboten stellen wir Euch "Der König der Löwen" und "Das Dschungelbuch" vor. Spannende Abenteuer im Urwald sind garantiert. Wem das noch nicht aufregend genug ist, der kann sich auf Geisterjagd begeben und mit "Casper" durch unheimliche Gemäuer schleichen.

Auf dem Game Boy wartet der Agententhriller Spy vs. Spy auf Euch, und auch der einsame Cowboy Lucky Luke reitet wieder. Besonders möchte ich Euch unseren Bastel- und Malwettbewerb ans Herz legen. Wer von Euch ist der beste Jediritter?

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

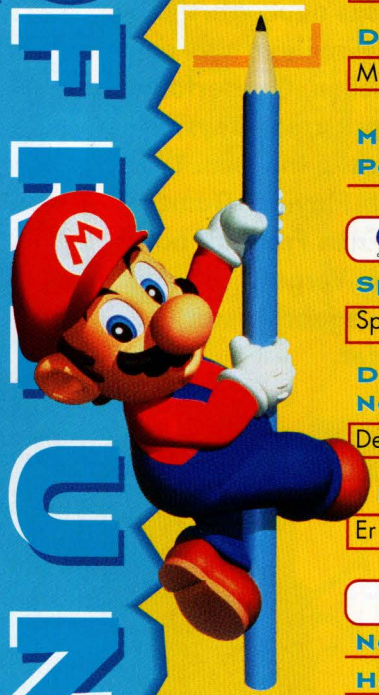
Euer Mario

NINTENDO-HOTLINE

ÖSTERREICH:
0662/88 31 49
Mo. - Do.: 9.00 - 12.00 und 13.00 - 16.00
Fr. 9.00 - 12.00

SCHWEIZ:
061/319 98 36
Mo. - Fr.: 9.00 - 11.00 und 14.00 - 16.00

INHALT



NINTENDO 64

Super Mario Kart 64 — 8
Das heißeste Rennen des Jahres

Super Mario 64 - Levelpläne — 16
Ein Blick in Bowsers Welten.

Super Mario 64 Spieleberater — 21
Hilfe für Sternejäger

Preview — 34
NBA Hang Time
Wayne Gretzky's 3D Hockey
Blast Corps/Zelda 64

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Casper — 22
Wer hat Angst vor Geistern?

Der König der Löwen — 26
Simba ist wieder da!

Das Dschungelbuch — 28
Mit Mogli durch den Urwald

More Fun Set 2
Power 5 Set — 33

GAME BOY

Spy versus Spy — 30
Spione unter sich

Der Glöckner von Notre Dame — 31
Der Disney-Hit für den GB

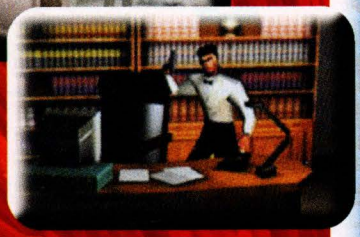
Lucky Luke — 32
Er zieht schneller als sein Schatten!

SERVICE

News — 4
Hotline — 5
Sommer-Camps — 23
Poster — 24
Charts — 37
Trickbox — 44
Gewinnkupon/Impressum — 47

CLUB NINTENDO

Bastel- und Malwettbewerb: Star Wars — 38
Boutique — 39
Pinwand — 40



KOBRA, ÜBERNEHMEN SIE!

Daß erfolgreiche Kinofilme oft auch als Spiele gut ankommen, ist ja kein Geheimnis. So ist es nicht verwunderlich, daß derzeit fieberhaft an einer Umsetzung von "Mission Impossible" für das Nintendo 64 gearbeitet wird. Dieses action-orientierte 3D-Abenteuer soll durch grafische Raffinesse überzeugen und mit packendem Soundtrack verfeinert für echte Kinofilmatmosphäre sorgen. Neben den Action-Sequenzen sollen aber auch Einlagen strategischer Natur für Abwechslung sorgen. Auf dieses Game dürft Ihr gespannt sein.

SCHLÜMPFE SINGEN

Balla Balla heißt das neue Werk der kleinen blauen Männlein, die sich wieder über die aktuellen Charterfolge von Blümchen, den Backstreet Boys, N-Sync oder Tic Tac Toe lustig machen. Dort heißen die Titel „Quit Playing Games" eben „Jeder braucht einen Freund" oder aus „Verpiß' Dich" wird „Vergesslich". Auf jeden Fall ist die 5. Ausgabe dieser Zusammenstellung wieder gelungen!

Foto: EMI

FORSCHEND LERNEN

Habt Ihr Euch nicht schon oft über die verschiedensten Dinge Gedanken gemacht, wie funktioniert dies und das, warum ist etwas so und nicht anders? Um Euch einiges klarer zu machen, gibt es seit kurzem eine Neuheit, sogenannte Buch-Aktiv-Boxen von ars edition. Diese stellen, wie der Name schon verrät, eine Kombination aus Buch und Materialbox dar. Im Buchteil wird ein Thema mittels Fotos, Illustrationen und Grafiken anschaulich erklärt, in der Box befinden sich verschiedene Gegenstände, mit denen man selbst experimentieren oder die man einfach nur betrachten kann. Die Themengebiete sind breit gestreut und befassen sich beispielsweise mit Zeitmessung, Wetterstationen oder Steinzeit-Menschen. Schaut Euch das mal an!

Foto: ars-edition

Wie komme ich in den Bonuslevel?
Wie läßt sich der Endgegner besiegen?
Wo finde ich den magischen Zauberstab?

CLUB Nintendo®

Sie sind immer auf Draht und kennen die besten Tricks und entlegensten Winkel jedes Nintendo-Spiels! Unsere Hotline-Experten sind immer gut drauf und stehen Dir bei all Deinen Fragen zu Deinen Lieblingsgames mit Rat und Tat zur Seite! Sie freuen sich schon auf Deinen Anruf!

DIE NINTENDO HOTLINE

ÖSTERREICH

MO-DO: 9.00-12.00 UND 13.00-16.00
FR: 9.00-12.00

0662/88 31 49

Name: Karin Ebner Alter: 23
Hobbies: Nintendo spielen, Inline-Skaten
Lieblingsspiele: Oscar, alle Super Mario und N-64 Spiele Größter Wunsch: täglich Sonnenschein

Name: Georg Zundel Alter: 18
Hobbies: Nintendo spielen, Snowboard, Billard
Lieblingsspiele: Donkey Kong Country, Zelda, alle Super Mario und N-64 Spiele
Größter Wunsch: täglich Sonnenschein

SCHWEIZ

MO-FR: 9.00-11.00 UND 14.00-16.00

061/319 98 36

Name: Thomas Seiler Alter: 27
Hobbies: Nintendo spielen, Fußball, Kino
Lieblingsspiele: International Super Star Soccer DeLuxe, DKC3 Größter Wunsch: mehr Ferien!

Das Seat Kid

Das Seifenkistenfieber ist wieder ausgebrochen. Lange Zeit glaubte man, diese Krankheit besiegt zu haben, doch eine neue Epidemie greift um sich und erfaßt ganze Familien. Laßt auch Ihr Euch anstecken!

Seit Mitte April geht es heiß her in ganz Österreich. Das große Seifenkistenrennen ist eröffnet. Neunmal werden diese Veranstaltungen abgehalten und dabei der schnellste Seifenkistenpilot ermittelt. Für die besten Fahrer geht es dann am 12. Juli im ÖAMTC Fahrtechnikzentrum in Saalfelden um die Wurst, denn dem absoluten Champion winkt eine Reise ins Disneyland Paris. Im Umfeld des Seat Kid Car Derbys wird auch ein tolles Rahmenprogramm geboten: das Fred Feuerstein Steinzeitmobil, eine Hupfburg, eine Piratenkutsche und viele andere Attraktionen für Kids warten auf Euch.

Rennspaß hautnah!

Natürlich seid Ihr nicht nur zum Zuschauen eingeladen, sondern auch zum Mitmachen aufgefordert. Seit einem Jahr gibt es den "Seifenkistenclub Österreich", der sich mit dieser Jugendsportart auseinandersetzt, die in Deutschland schon ganze Massen begeistert. Eine eigene Seifenkiste steuern zu können, übt eine große Faszination auf viele Kinder aus und diese Begeisterung geben sie an die ganze Familie weiter. Denn eine Seifenkiste zu entwerfen

HOTLINE:
0662/4681674

Car Derby

und sie dann auch funktionsfähig zusammenzubauen ist keine einfache Sache und macht schon vor einem Rennen richtig Spaß. Da können sich alle beteiligen, um einen "heißen Schlitten" zu basteln. Die Freude ist dann auch groß, wenn das erbaute Gefährt ganz vorne mitmischt. Obwohl diese Sportart erst jetzt so richtig in Schwung kommt, kann sie schon auf eine lange Geschichte verweisen. 1902 wurde in einem kleinen Ort bei Paris das erste Seifenkistenrennen abgehalten, damals allerdings im Schatten eines "richtigen" Autorennens. Einige Jahre später kam dieser Sport nach Deutschland, wurde aber schnell wieder vergessen. In Amerika hingegen entwickelte sich ein regelrechter Seifenkistenboom. Die Amerikaner waren es auch, die nach dem Zweiten Weltkrieg die rollenden Kisten wieder bei uns etablierten. Damals kamen bis zu 20000 Besucher zu den einzelnen Rennen. In den letzten zwanzig Jahren breiteten sich die Fans rasch aus, der österreichische Seifenkistenclub leistet auch entsprechende Aufbauarbeit. So dürfte das Fieber nicht mehr aufzuhalten sein.

Die verbleibenden Termine:

- 4. Juni, Kumberg bei Graz
- 21. Juni, Wals bei Salzburg
- 29. Juni, Wien
- 5. Juli, Maria Wörth
- 12. Juli, Saalfelden (Finale)

Wie funktioniert's?

Die einzelnen Rennen werden in zwei Klassen ausgetragen, in der Renn- und in der Eigenbauklasse. Weiters gibt es zwei Altersgruppen (6-10 und 11-15 Jahre). Für die Rennklasse stehen 11 fertig zusammengebaute Seifenkisten bereit. Für die Eigenbauklasse gibt es Seifenkistenbausätze mit allem Drum und Dran, die Ihr bei allen Seat Händlern erwerben könnt. Natürlich werden auch selbst entworfene und zusammengebaute Seifenkisten, sofern sie den internationalen Bauvorschriften entsprechen, zum Start zugelassen. Also, worauf warten die Gerhard Bergers, Damon Hills und Michael Schumachers unter Euch noch? So manches Renntalent hat klein angefangen. Vielleicht ist das Seat Kid Car Derby Eure große Chance. Gute Fahrt!

MARIO KART 64

NINTENDO 64

1-4 Spieler

Nintendo

Das Warten hat ein Ende. Nintendo legt mit der N64-Version des legendären "Super Mario Kart" ein wahres Meisterwerk vor. Der zweite Auftritt des pummeligen Klempners auf der neuen Wunderkonsole besticht durch tolle Mehrspieler-Modi, geniales Streckendesign und technische Perfektion.

Kaum ein anderes Spiel wurde so sehnsüchtig erwartet wie der Nachfolger des SNES-Titels "Super Mario Kart". Noch heute, etliche Jahre nach der Veröffentlichung, gilt dieses Game als das bestdurchdachte und -gestaltete Rennspiel. Jetzt dürfte diese Bezeichnung allerdings auf die Fortsetzung übergehen. Denn bei diesem Nintendo 64-Spiel

Abwechslungsreiches Leveldesign.

Diese Fahrer stehen Euch zur Verfügung.

wurde wirklich eine Meisterleistung erbracht. Mario Kart 64 kombiniert die bereits bekannten, aber genialen Grundzüge des Vorgängers mit neuen Spielelementen und erreicht somit eine Position, die so bald von keinem anderen Rennspiel übertroffen werden dürfte.

Zusammenstöße kosten Zeit.

DIE NÄCHSTE GENERATION

Vergleicht man den SNES-Klassiker mit der N 64-Fortsetzung, stechen sofort einige gravierende Änderungen ins Auge. So sind die vier Grand Prix und die drei Hubraumklassen (50, 100 und 150 ccm) frei anwählbar und müssen nicht erst erspielt werden. Eine weitere Neuerung stellen die zusätzlichen Mehrspieler-Modi dar. Der Versus- und der Battle-Modus können nun von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Selbstverständlich gibt es auch einen Ein- und Zweispieler-Grand-Prix-Modus sowie einen Time-Trial-Modus, in dem Ihr jede der 16 Strecken frei anwählen und dort neue Rekorde aufstellen könnt.

Genau steuern in den Kurven.

Für den Battle-Modus stehen, wie auch schon beim Vorgänger, vier separate Kurse zur Verfügung. Dazu aber später. Nintendo bringt mit "Super Mario Kart 64" das erste Spiel, das die vier Joypad-Anschlüsse so richtig ausnutzt. Dadurch ist natürlich Spielspaß pur vorprogrammiert.

Im Time Attack fährt Ihr gegen Euren Schatten.

NEUE GESICHTER

Auch bei den Kart-Piloten gibt es Neuerungen. So müßt Ihr leider von der Schildkröte Koopa und Donkey Kong Jr. Abschied nehmen, dafür tauchen nun der böse Mario-Widersacher Wario (bekannt aus dem Game Boy-Hit "Wario Land") sowie Donkey Kong persönlich auf. Unter den restlichen Fahrern hat sich nichts geändert. Nach wie vor streiten sich Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, der Pilz Toad, Yoshi und der Bösewicht Bowser um die vorderen Plätze. Alle Figuren wurden farbenfroh und detailliert gestaltet und wirken durch charakteristische Animaionen und amüsante Wortmeldungen sehr lebendig. Acht Fahrer sind also am Start und jeder ist mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten ausgestattet.

Viele Hindernisse liegen im Weg.

ACHTUNG, FERTIG, LOS!

Welche Spielmöglichkeiten habt Ihr nun genau? Wenn Ihr alleine spielt, könnt Ihr zwischen dem Grand Prix und dem Time Attack wählen, im 2-Spieler-Modus steht Euch neben dem Grand Prix noch der VS- und Battle-Modus zur Verfügung. Diese könnt Ihr auch auswählen, wenn Ihr zu dritt oder viert spielt. Der Grand Prix besteht aus 16 Strecken, die in vier Cup-Kategorien mit je vier Kursen aufgeteilt sind. Die Cups heißen wie folgt: Mushroom Cup, Flower-Cup, Star Cup und Special Cup. Die einzelnen Strecken dürft Ihr selbstverständlich auch im Time-Attack und VS-Modus anwählen. Bei Time-Attack geht es wieder einmal um Eure persönliche Bestzeit. Dabei könnt Ihr Rekorde abspeichern und später versuchen, diese zu brechen. Dabei seht Ihr den Schatten des Fahrers, mit dem Ihr die Bestzeit aufgestellt habt, als Orientierungshilfe. Natürlich können auch 2 Spieler gegeneinander Rennen fahren. Spannender wird es dann schon im Battle-Modus. Fans können sich schon auf vier brandneue Arenen freuen. Jeder Fahrer ist mit drei Luftballons ausgestattet, die an seinem Kart hängen. Sie stellen die Lebensenergie dar. Wer diese nacheinander verliert, verwandelt sich in eine lebende Bombe und darf so noch einmal auf einen Gegner losgehen, um einen Ballon zu zerstören - auch wenn für ihn das Rennen gelaufen ist. Um die Gegner leichter finden zu können, gibt es einen kleinen Radarschirm, wo alle Teilnehmer durch Punkte gekennzeichnet sind. Harte, aber auch spaßige Kämpfe mit Euren Freunden sind garantiert.

Schildkrötenpanzer im Dreierpack.

Ständig warten neue Überraschungen.

WER HAT AM MEISTEN DRAUF?

Acht verwegene Kart-Piloten stehen Euch zur Verfügung, von denen jeder besondere Eigenschaften besitzt. Grundsätzlich lassen sich die Fahrer allerdings in drei Klassen einteilen. Als besonders einsteigerfreundlich sind die Prinzessin, Toad und Yoshi zu handhaben. Die Vorteile bei diesen Piloten liegen darin, daß durch die Leichtigkeit der Karts eine superschnelle Beschleunigung möglich ist und auch unwegsames Gelände wie Gras oder Sand die Karts nicht so schleudern läßt wie bei anderen Teilnehmern. Wo Licht ist, ist natürlich auch Schatten. In diesem Fall zeigt sich dies durch den starken Geschwindigkeitsverlust, den man in den Kurven oft hinnehmen muß. Außerdem werdet Ihr mit einem dieser Fahrer sicher den Kürzeren ziehen, wenn Ihr mit einem Kaliber wie Bowser zusammenstoßt. Damit sind wir auch schon bei der nächsten Gruppe. Ihr gehören Donkey Kong, Wario und Bowser an, und diese sind wirklich "harte Brocken". Sie zeichnen sich dadurch aus, daß sie Kurven ohne viel Geschwindigkeitsverlust durchfahren können und bei Zusammenstößen mit großer Wahr

Gekämpft wird bis zum Schluß.

scheinlichkeit als Sieger hervorgehen. Dafür brauchen sie auch relativ lange, bis sie optimal beschleunigt haben und im schlechten Gelände gehen sowohl Geschwindigkeit als auch Kontrolle schnell verloren. Natürlich gibt es auch noch Durchschnittscharaktere, diese werden von den Brüdern Mario und Luigi dargestellt. Sie haben weder arge Nachteile noch gravierende Vorteile. Die beiden erweisen sich auf allen Strecken als gute Allrounder und können somit überall vorne dabei sein.

Wer macht hier das Rennen?

WAS LIEGT DENN DA HERUM?

Auch die Vielfalt der Gegenstände, die Ihr während des Rennens aufnehmen könnt, hat sich vergrößert. Waren es im SNES-Spiel noch Felder, über die Ihr zu fahren hattet, um etwas zu erhalten, müßt Ihr nun durch dreidimensionale Würfel fahren, auf denen ein Fragezeichen abgebildet ist. Was hat sich noch geändert? Ah, ja, es gibt jetzt keine Münzen mehr zum Sammeln. Da die vom Computer gesteuerten Fahrer keine Standard-specials mehr haben (wie lästig waren da die Törtchen der Prinzessin), sondern genauso wie Ihr die Gegenstände auf-

Was mag da wohl drinnen sein?

sammeln müssen, ist sowieso für mehr Fairness gesorgt und zusätzliche Geschwindigkeit nicht mehr von Bedeutung. Ihr könnt Euch somit stärker auf die Strecken und Eure Gegner konzentrieren. Die Extrawaffen sind somit noch wichtiger als beim 16-Bit-Vorgänger. Dementsprechend wurden sie auch aufgestockt. Zu den bereits bekannten Gegenständen kommen nun ein Dreierpack an grünen und roten Schildkrötenpanzern hinzu, auch von den Pilzen gibt es drei Stück. Wer mit einer Banane nicht

Paßt auf die Bananen auf!

genug hat, kann sich jetzt eine ganze Staude krallen. Das wird eine ganz schöne Rutschpartie. Eine weitere Neuerung ist ein goldener Pilz, welcher Euch 10 Sekunden lang die Möglichkeit gibt, die Wirkung eines normalen Schwammerls beliebig oft zu wiederholen. Neu im Angebot ist ein spezieller Panzer, der von Bowser persönlich stammen dürfte.
Seine Zerstörungswucht ist nicht zu unterschätzen. Nehmt Euch auch vor einer hinterlistigen Falle in Acht, manchmal trefft Ihr nämlich auf Würfel, in denen das Fragezeichen verkehrt abgebildet ist. Laßt von diesen Dingern lieber die Finger.

Eine rutschige Angelegenheit.

Ein Tunnel im Luigi Circuit.

ABWECHSLUNGSREICHE RENNEN

Was die Rennstrecken betrifft, hat sich auch einiges getan. Die ausgeklügelten und mit Liebe zum Detail gestalteten Kurse lassen keine Wünsche offen und machen so richtig Spaß. Den Programmierern ist es tatsächlich gelungen, den Einfallsreichtum von "Super Mario Kart" noch zu übertreffen, jeder der 16 Kurse verfügt über eine eigene Thematik und somit über einen individuellen Grafikstil. So gibt es rutschige Eis-Levels, staubige Wüstenland-schaften, unüberschaubare Dschungelkulissen und natürlich auch wieder den anspruchsvollen Mario-Circuit. Außerdem gibt es ein Wiedersehen mit dem Geisterhaus, Bowser Castle, der legendären Rainbow Road und Koopa Beach (hier verändert sich diesmal der Wasserstand).

Neu sind beispielsweise Warios Off-Road Stadion, Donkeys Dschungel-Park (ganz im Stil der Donkey Kong-Abenteuer, die Ihr vom SNES kennt) und Yoshi Valley, wo Ihr aus unzähligen Abzweigungen den kürzesten Weg finden müßt. Solltet Ihr Euch hier einmal verfahren, werft einfach den Rückwärtsgang ein, der Euch neuerdings zur Verfügung steht. Auch Luigi kommt besonders zu Ehren; nachdem er im Vorgänger so vernachlässigt wurde, ist nun als Entschädigung die erste Strecke ihm gewidmet.

Setzt die Gegenstände gezielt ein!

Kommt Euch dieser Stein bekannt vor?

Eine Eisenbahnlinie kreuzt hier den Weg.

ÜBERRASCHUNGEN AN ALLEN ECKEN

Die meisten Kurse weisen eine Menge an Unebenheiten auf. Hügel, Schluchten und Sprungschanzen sind keine Seltenheit. Achtet bei den Schanzen immer, daß Ihr auch genügend Geschwindigkeit habt, sonst kann es schon sein, daß Ihr im wahrsten Sinne des Wortes "baden" geht. Immer wieder geht es auf und ab und ständig müßt Ihr auf neue Überraschungen gefaßt sein. Auf Toads Highway müssen die Rennteilnehmer den rollenden LKW-Verkehr umrunden. Da kann es schon mal vorkommen, daß man unter die Räder kommt. Diese Gefahr besteht auch in der Kara Kara Wüste, wo Eisenbahnschienen die Fahrbahn kreuzen. In der Folge muß manchmal das gesamte Fahrerfeld abbremsen, um nicht von einer heranrauschenden Lokomotive überrollt zu werden. Wer mutig genug ist, kann hier eine Abkürzung durch den Eisenbahntunnel nehmen. Hoffentlich geht das nur gut.

ALTE BEKANNTE UND NEUE GAGS

Auch die restlichen Kurse warten mit interessanten Elementen und Hindernissen auf. Pinguine und Schneemänner werden Euch begegnen, unüberschaubar verzweigte Wege werden Euch verzweifeln lassen und herzerfrischende Gags werden Euch zum Lachen bringen.

Ganz schön was los auf der Straße!

Ein hartes Duell.

MARIO KART 64 Gewinnspiel!

Damit Ihr gleich mal richtig in Renn-Stimmung kommt, verlosen wir 4 tolle „Mario Kart 64" - Kassetten!

GEWINNFRAGE:

Wie heißen die beiden neuen Fahrer?

Gewinnkupon Seite 47

Wenn Ihr nämlich die Augen offenhaltet, werdet Ihr am Wegesrand die eine oder andere Überraschung entdecken. Ein besonderes Schmankerl ist das Schloß aus "Super Mario 64", dem Ihr im Toadstool Circuit in Originalgröße begegnet. Von einem längeren Ausflug dorthin sei aber abgeraten, denn das kostet nur Zeit. Außerdem wird die Siegerehrung sowieso vor diesem Gemäuer abgehalten, also müßt Ihr ja "nur" einen Platz unter den ersten drei ergattern.

Durch die unzähligen Spielvarianten und die technisch perfekten Mehrspielermodi sowie toll gestalteten Strecken verspricht der Auftritt Marios als Rennfahrer auch für lange Zeit Motivation. Nintendo ist damit allen Erwartungen gerecht geworden. Laßt Euch dieses Meisterwerk nicht entgehen!

Reif für die Insel.

FACT BOX

System:	**Nintendo 64**
Hersteller:	**Nintendo**
Spieltyp:	**Rennspiel**
Spieler:	**1-4**
Level:	**16 + 4 Strecken**
Schwierigkeitsgrad:	**Anfänger bis Fortgeschrittene**
Extras:	**Batteriegestützter Speicher**
Erhältlich:	**Juni 1997**
Altersempfehlung:	**frei**

SUPER MARIO 64

LEVELPLÄNE

Hier sind sie, die ersten Levelpläne zu Marios Abenteuer auf dem N 64. Werft einen Blick darauf, dann wird das Lösen der Aufgaben kein Problem für Euch darstellen!

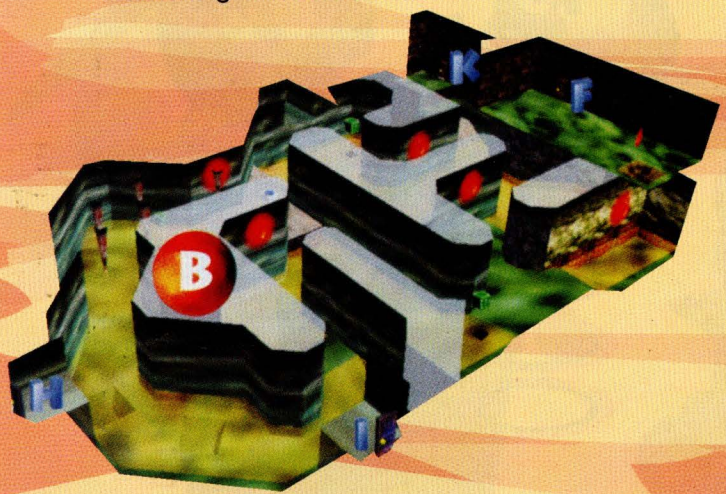
Grüne Giftgrotte

In diesem unheimlichen Labyrinth kann man sich leicht verirren. In vernebelten Gängen und unterirdischen Gewässern sucht Ihr nach den ersehnten Sternen. Außerdem findet Ihr hier den Eingang zum grünen Schalterpalast.

Schalterpaläste

Grünes Nebellabyrinth

Im Nebellabyrinth gibt es giftige Gase.
Springt in eine grüne !-Box, damit Marios Gesundheit keinen zu großen Schaden nimmt. Dann sucht Ihr am besten nach 2 versteckten Türen, die jeweils zu einem Stern führen.
Das Sammeln der roten Münzen dürfte kein Problem darstellen. Mit einem Schwebelift geht es von Plattform zu Plattform, wo die meisten Münzen liegen. Es lohnt sich auch, die Kisten zu zerschlagen. Eine Belohnung ist Euch sicher.



Roter Schalterpalast

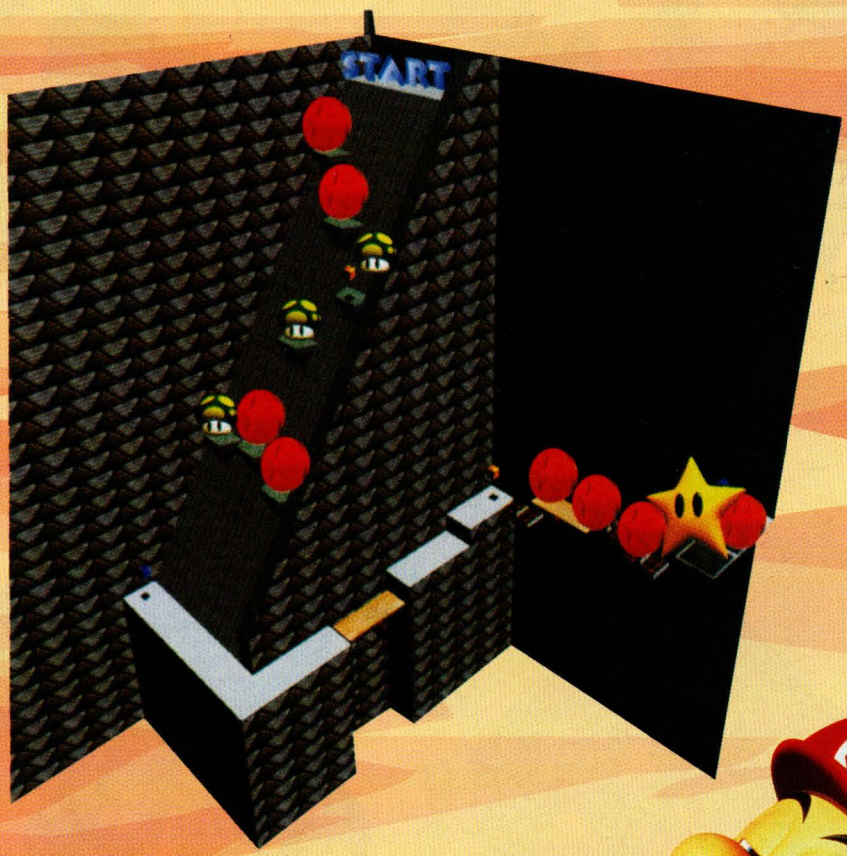
Sobald Ihr 8 Sterne gesammelt habt, fällt plötzlich ein Sonnenstrahl auf den runden Teppich in der Schloßhalle. Werft einen Blick in die Lichtquelle, schon befindet Ihr Euch über den Wolken. Mit einer Flugkappe ausgestattet, kann Mario 8 Münzen sammeln und den roten Schalter aktivieren. Von diesem Zeitpunkt an könnt Ihr alle roten !-Boxen öffnen und mit der Kappe zu neuen Höhenflügen ansetzen.

Grüner Schalterpalast

Der Eingang zu diesem Palast befindet sich tief in der grünen Giftgrotte. Durch den Sprung in eine Metallmasse landet Mario in der geheimen Welt. Aktiviert den grünen Schalter und öffnet die !-Box. Als „Marionator" ist unser Held nun unverwundbar und kann auch am Grund von Gewässern spazieren gehn. So könnt Ihr auch die 8 roten Münzen und somit den Stern in diesem Kurs ergattern.

Blauer Schalterpalast

Der Eingang zu diesem Level ist gut versteckt. Im Keller des Schlosses stößt Mario auf eine Tür, dahinter befindet sich ein Wassergraben, aus dem zwei Steinpfeiler ragen. Durch eine Stampfattacke auf jeden der Pfeiler fließt das Wasser ab. Dadurch wird eine Tür sichtbar. Geht hindurch, und Ihr werdet feststellen, daß auch der Burggraben ausgetrocknet ist. Schon aus der Ferne kann man ein Loch im Boden sehen, springt hinein und Ihr befindet Euch im Schalterpalast. Über eine Rutsche, Wippen und Aufzüge geht der Weg zu heißersehnten Schalter. Habt Ihr ihn aktiviert, machen Euch die blauen !-Boxen in Zukunft unsichtbar.



NINTENDO 64

Spieleberater

Endlich ist er da. Der erste offizielle Spieleberater für ein Nintendo 64-Game. Wie könnte es anders sein, als daß sich dieses Buch mit dem besten Spiel aller Zeiten beschäftigt, nämlich mit dem neuesten Abenteuer unseres Lieblingsklempners.

Wer kennt dieses Gefühl nicht, endlos lange rackert man an einer bestimmten Stelle im Spiel herum, aber man kommt einfach nicht hinter die Lösung eines Problems.

Den eifrigen Sternejägern unter Euch kann jetzt Abhilfe geleistet werden, denn der Spieleberater zu Super Mario 64 läßt keine Wünsche offen.

Wo befinden sich die acht roten Münzen, wie finde ich die Schalterpaläste, wo sind die geheimen Sterne versteckt? Fragen über Fragen, die passenden Antworten findet Ihr in diesem Buch. Alle Tricks und Kniffe werden offenbart und ermöglichen Euch, wirklich jeden Stern zu finden. Zumindest die Anleitung dazu erfahrt Ihr hier, der Rest liegt ja bekanntlich an Euch.

Auf 112 randvollen Seiten findet Ihr alle Infos über das Schloß, die 15 Kurse, aber auch die Schalterpaläste und Bowser-Kurse werden durchleuchtet. Ausführlich wird der Weg zu jedem einzelnen Stern geschildert und auch mit unzähligen Bildern und Levelplänen unterlegt.

Also, holt Euch diesen Berater bei Eurem Nintendo-Händler.

Mit ein bißchen Übung werdet Ihr sicher alle 120 Sterne finden!

CASPER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 Spieler

Natsume

Unheimliches passiert auf dem SNES! Seltsame Geräusche sind zu hören, Gegenstände fliegen durch die Luft und Gespenster gehen im Haus um. Wer spukt denn da durch das Gemäuer?

Es ist Casper, der kleine liebenswerte Geist aus dem gleichnamigen Kinofilm. Ihr begegnet dem Geisterforscher Dr. Harvey, der mit seiner Tochter Kat in ein altes Haus zieht. Hier lebt Casper mit seinen Verwandschaft.

GEISTREICHE HANDLUNG

Diese aber liebt böse Scherze. Sie hat Kats Vater in eine große Blase aus glibberigem Plasma eingeschlossen. Kat muß ihm schnellstens helfen, doch wie? Von Casper erfährt sie, daß sich im Keller des Hauses eine Maschine befindet, die ihren Vater wieder zurückverwandeln könnte. Zusammen gehen sie auf die Reise, die sie vom Dachboden, durch unzählige Räume in den Keller führt. Dabei müssen sie einige Hindernisse überwinden. Die Aufgabe besteht darin, den Weg für Kat zu ebnen.

Damit Ihr dieses Ziel verwirklichen könnt, müßt Ihr einige knifflige Rätsel lösen. Also, worauf wartet Ihr noch? Erkundet das Geisterhaus, oder traut Ihr Euch etwa doch nicht?

Foto: HARVEY Comics

Casper und Kat werden gute Freunde.

Gewinnspiel

Gewinn eine von 4 tollen „Casper"-Kassetten!

GEWINNFRAGE:

Wie ist der Name von Caspers kleiner Freundin?

(Gewinnkupon Seite 47)

ACTION BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Natsume**
Spieltyp:	**Jump 'n Run**
Spieler:	**1**
Level:	**17**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**Lageplan**
Erhältlich:	**ab August '97**
Altersempfehlung:	**frei**

Sommer.Camps

Wohin in den Sommerferien? Was tun, damit sie zu einem unvergeßlichen Erlebnis werden? Hier ist die Lösung: Macht Urlaub in einem Feriencamp.

Im Camp ist Spaß garantiert!

In Österreich betreut das Reisebüro „young austria" zahlreiche Camps. So gibt es die Möglichkeit, zahlreiche Sportarten wie Klettern, Tennis oder In-Line-Skaten zu testen, aber auch Computer- und Sprachkurse können besucht werden. Auf so eine Möglichkeit wartet Ihr schon lange, vor allem wenn Nintendo-Club-Mitglieder 10 % Ermäßigung bekommen. Hier ist die Camp-Hotline, wo Euch alle Fragen beantwortet wird: Hotline 0662/625758.

Aber auch in der Schweiz gibt es tolle Einrichtungen. In Beatenberg und sogar in der Provence könnt Ihr Kurse besuchen, in denen Ihr alles über Multimedia, gängige Computerprogramme oder Internet erfährt. Nebenbei könnt Ihr auch Französisch lernen oder diverse Sportarten kennenlernen.

Außerdem bekommen Club-Mitglieder einen Spezial-Bonus von sFr. 50,-.

Wenn Ihr Interesse habt, schickt diesen Coupon ein.

Infocoupon

Die „young austria"-Feriencamps interessieren mich.
Bitte schickt mir gratis Euren Camp-Prospekt.

Vorname+Name:

Strasse+Nr.:

PLZ+Ort:

Junge Mädchen Alter

Ausschneiden und einsenden an:
Österreichisches Jugendferienwerk
Young Austria GmbH & Co
Alpenstraße 108a
A-5020 Salzburg

Das Computer-Camp für Kids interessiert mich. Bitte schickt mir gratis Euren Camp-Prospekt und meinen Nintendo-Club-Bonus.

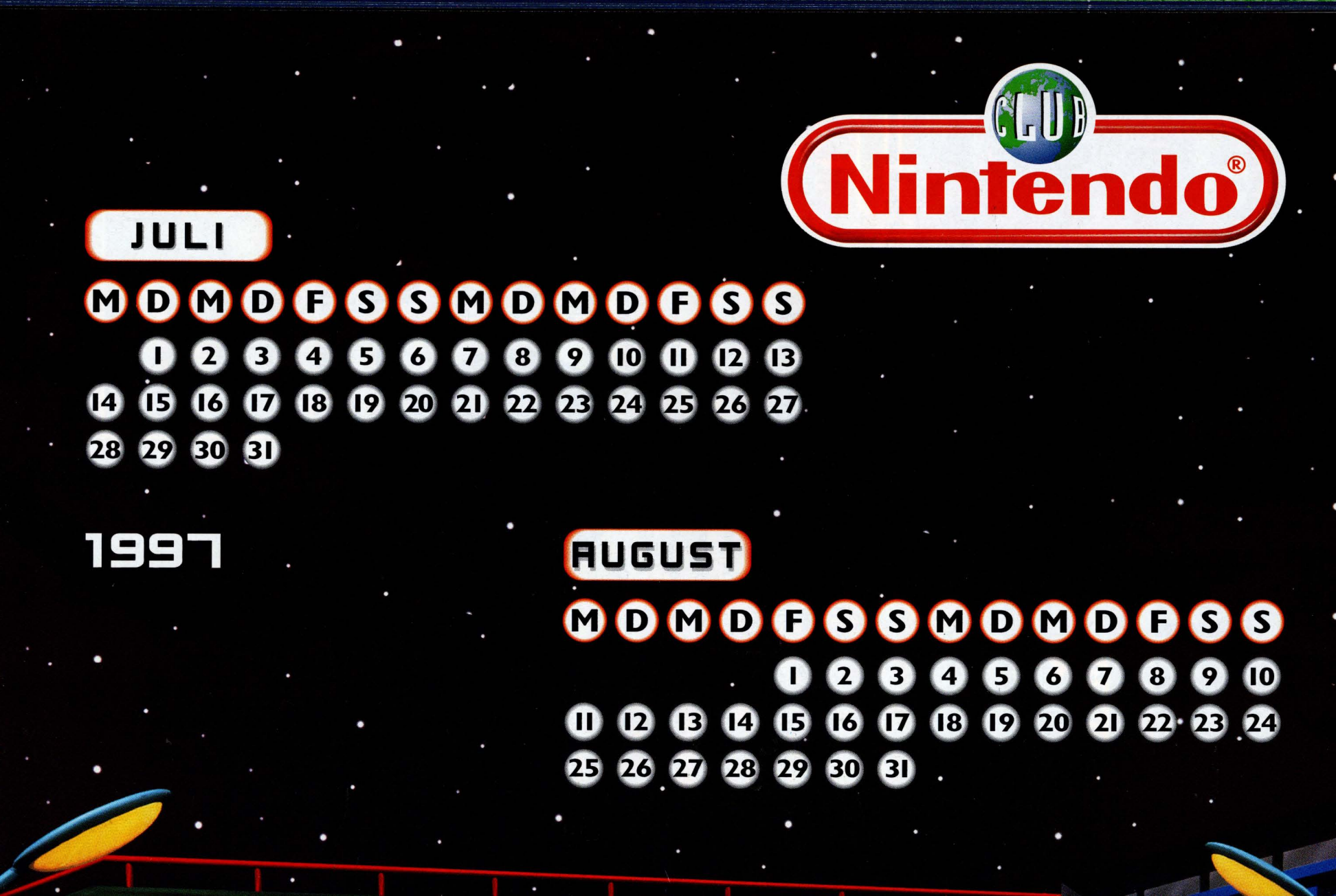
Vorname+Name:

Strasse+Nr.:

PLZ+Ort:

Junge Mädchen Alter

Ausschneiden und einsenden an:
Computer & Ferien Camps
Georg-Baumberger-Weg 15
CH-8055 Zürich
E-Mail: computercamp@compuserve.com


CLUB
Nintendo®
JULI
M D M D F S S M D M D F S S
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
1997
AUGUST
M D M D F S S M D M D F S S
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31

KINOPIO HIGHWAY

Disney's DER KÖNIG DER LÖWEN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 Spieler

Disney

Simba, der kleine Löwe, ist zurück! Auf dem SNES gibt es ein Wiedersehen mit dem Helden des berührenden und spannenden Kinoerfolgs aus dem Hause Disney. Begleitet ihn und seine Freunde durch eine Welt voller Spaß und Abenteuer!

Wer kann sich nicht an den tollen Zeichentrickfilm erinnern, der vor knapp zwei Jahren größte Erfolge an den Kinokassen feierte? Das unmittelbar danach erschienene Videospiel stand dem Film um nichts nach und erfreute sich ebenfalls großer Beliebtheit. Jetzt gibt es ein Wiedersehen mit dem drolligen Löwenbaby. Doch "Der König der Löwen" ist nur die Spitze des Eisbergs, andere Figuren werden folgen, denn Disney legt die legendären Spiele noch einmal als Classic-Serie auf. Da kommen noch einige tolle Sachen auf Euch zu. Jetzt aber zurück zur Geschichte.

Bonusrunden bringen nützliche Gegenstände.

Der Dschungel wartet

Simba erblickt im tiefsten Urwald Afrikas das Licht der Welt, nicht ahnend, daß er einmal der Herrscher über dieses Gebiet sein soll. Eines Tages wird er in die Fußspuren seines Vaters Mufasa treten und über das geweihte Land regieren. Das scheint noch alles in weiter Zukunft zu liegen, so kann Simba das unbeschwerte Leben eines kleinen Löwen führen. Doch das Unglück braut sich bereits hinter seinem Rücken zusammen, und zwar in Form des bösen

Was hat es mit den Affen auf sich?

Onkels Scar. Er ist Mufasas Bruder und neidet ihm dessen Herrschaft. Sein Haß geht soweit, daß er einen teuflischen Plan ausheckt, um die Macht an sich zu reißen. Zusammen mit seinen Verbündeten, den kaltblütigen Hyänen, stellt Scar dem König und dessen Sohn eine tödliche Falle. Dabei kommt Mufasa ums Leben, als er den kleinen Simba retten will. Der Schmerz ist tief, der kleine Löwe versteht die Welt nicht mehr. Voller Gram schleicht Simba von dannen, um irgendwo in der Ferne Zuflucht zu finden. Es dauert allerdings nicht lange, bis er neue Freunde in Gestalt von Pumbaa und Timon findet.

Gut gebrüllt, Löwe!

Die Jahre ziehen ins Land, aus dem kleinen Jungen ist ein stattlicher Löwe geworden. Durch Zufall erfährt er von der Schreckensherrschaft, die sein Onkel Scar errichtet hat. Natürlich hat er keine andere Wahl als zurückzukehren und dem bösen König entgegenzutreten. Wie dieses letzte Duell endet, liegt in Eurer Hand. Bis Ihr dieses Ziel erreicht, steht Euch ein abenteuerlicher Weg durch das geweihte Land bevor. Dieser führt über grüne Wiesen, gefolgt von einem düsteren Elefantenfriedhof, wo Hyänen und Aasgeier auf alles Jagd machen, was sich bewegt. Dann müßt Ihr einer wildgewordenen Herde Gnus

Auf dem Elefantenfriedhof lauern Gefahren...

Kommt es hier zum Kampf?

entkommen, um im nächsten Moment durch strahlend blaue Wasserfälle oder feuerspeiende Lavawellen zu laufen.

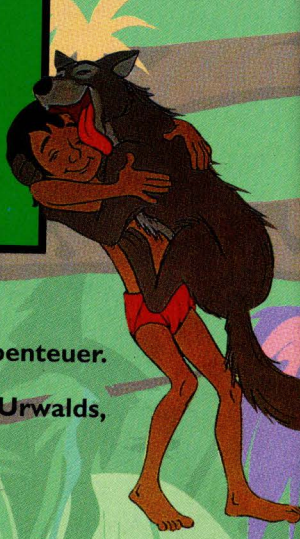
Tolle Grafik

Wie es von einem Spiel aus dem Hause Disney nicht anders zu erwarten ist, glänzt auch die Umsetzung des Kinoabenteuers durch Farbenpracht und bezaubernde Animationen. Insofern steht es dem Film in keiner Weise nach. Also, dann macht Euch auf und führt das geweihte Land zurück in die Freiheit. Das Schicksal liegt in Eurer Hand.

FACT BOX

System:
SNES
Hersteller:
Disney
Spieltyp:
Jump 'n Run
Spieler:
1
Level:
11 + 2 Bonuslevel
Schwierigkeitsgrad:
3
Extras:
Original-Soundtrack
Erhältlich:
ab August '97
Altersempfehlung:
frei

Disney Dschungelbuch



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 Spieler

Disney

Und schon geht es weiter mit einem Disney-Abenteuer. Auch dieses Mal begebt Ihr Euch in die Tiefen des Urwalds, wo Gefahren lauern, aber ebensoviel Spaß wartet.

Held dieses Spiels ist der Menschenjunge Mogli. Als kleines Kind wird er im Dschungel ausgesetzt. Doch zum Glück bleibt er nicht lange alleine. Baghira, ein gutmütiger und freundlicher Panther, findet das schreiende Bündel und bringt es zu einer Wolfsfamilie. Hier wird Mogli wie der eigene Sohn aufgezogen. So vergehen die Jahre, der kleine Junge schließt Freundschaft mit den Tieren des Waldes, er lernt den tolpatschigen, aber liebenswürdigen Bären Balu kennen, aber auch die hinterlistige Schlange Kaa, die scheinbar immer etwas Böses austüftelt.

Bananen dienen als Wurfgeschosse.

GEFAHR IN VERZUG

Die Idylle wird plötzlich unterbrochen, als die Nachricht im Dschungel kursiert, daß Shir Khan, der mächtige Tiger, durch die Region streift. Er ist voller Haß auf die Menschen, denn mit ihren Gewehren und dem Feuer, das in den Dörfern brennt, machen sie ihm Angst. Moglis Freunde erkennen die Gefahr, in der ihr kleiner Schützling schwebt und beschließen, ihn in Sicherheit zu bringen. Die einzige Möglichkeit ist, den kleinen Jungen in eine Menschensiedlung zu geleiten. Aber dabei haben sie die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn Mogli denkt keineswegs daran, den Urwald zu verlassen. Hier fühlt er sich wohl, hier sind seine Freunde,

Aufpassen, Mogli!

Hütet Euch vor der Schlange!

die er über alles liebt. Letztendlich hilft kein Wenn und Aber und so beginnt die abenteuerliche Reise durch den Dschungel.

VON AFFEN UND SCHLANGEN

Der Weg durch den Urwald erweist sich schwieriger als zuerst angenommen. Denn obwohl die meisten Tiere Mogli gegenüber wohl gesonnen sind, gibt es auch einige, die ihn ständig ärgern. Affen werfen Kokosnüsse von den Bäumen und lästige Moskitos jagen hinter ihm her. Den Dschungel heil zu durchqueren, erweist sich für unseren Helden als ziemlich heikel, denn auch der gefährliche Shir Khan und die falsche Schlange Kaa lauern ihm auf. Aber zum Glück hat Mogli ja eine Menge guter Freunde, die ihm auf seinen Abenteuern beistehen. Zum letzten Duell mit dem üblen Tiger muß er allerdings allein antreten. Wie das ausgeht, hängt ganz von Euch ab!

TIERISCH GUT!

Auch beim "Dschungelbuch" haben sich die Programmierer um eine gute Filmumsetzung bemüht. In Puncto Animationen, Farbenpracht und Spielbarkeit läßt dieses Spiel nichts zu wünschen über. Viele kleine Gags und die Liebe zum Detail sorgen für Spaß und Abwechslung. Die unverkennbaren Filmmelodien runden das Bild ab und sorgen für die richtige Stimmung.
Also, ab in den Dschungel, das Abenteuer wartet!

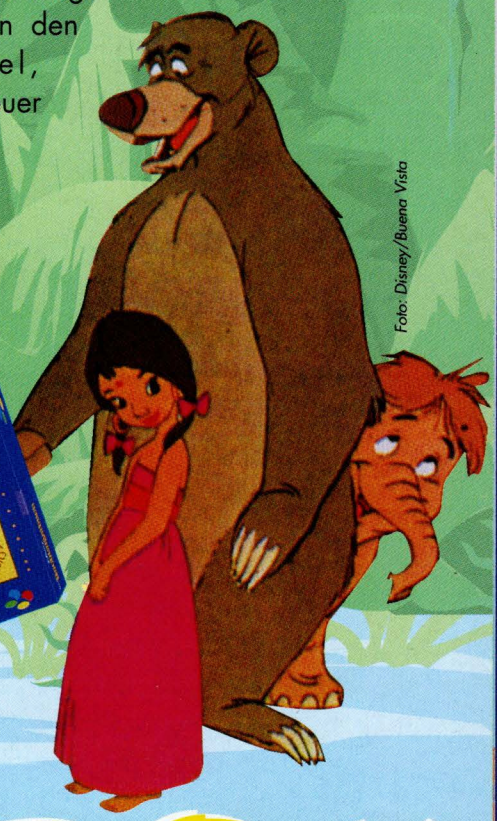
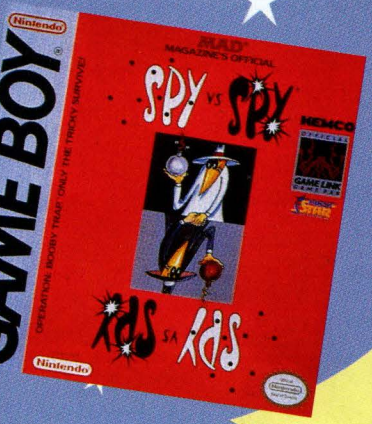


Foto: Disney/Buena Vista

FACT BOX

System:	**SNES**
Hersteller:	**Disney**
Spieltyp:	**Jump 'n Run**
Spieler:	**1**
Level:	**11**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**Orig.-Soundtrack**
Erhältlich:	**ab August '97**
Altersempfehlung:	**frei**

SPY VS SPY



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1-2 Spieler

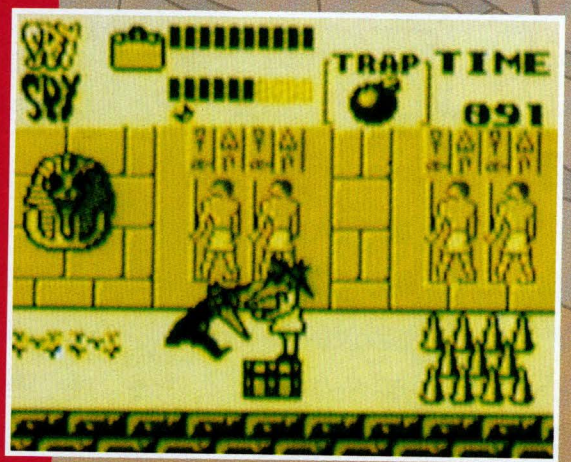
Kemco

Eine streng geheime, extrem gefährliche Mission, eine Menge Fallen und zwei Agenten, die sich auf den Tod nicht ausstehen können. Das sind die Zutaten zu diesem Game Boy-Thriller der Extraklasse.

Die beiden Spione Schwarz und Weiß arbeiten meist im Innendienst ihrer Organisation. Doch anstatt lästigen Bürokram zu erledigen, tüfteln sie ständig über Fallen nach, die sie einander stellen könnten. Das geht natürlich auch dem Kommando schon langsam auf die Nerven und so kommt ein riskanter Auftrag gerade recht, um die beiden Streithähne loszuwerden. Schwarz und Weiß werden mit der Lösung beauftragt, und prompt machen sie sich auf den Weg, stets bereit, dem anderen eine Boshaftigkeit zukommen zu lassen.

HOLZAUGE, SEI WACHSAM!

Zu Beginn des Spiels dürft Ihr Euch entscheiden, mit welchem Spion Ihr den Auftrag ausführen wollt.
Insgesamt gibt es 4 Levels, die jeweils aus 5 Stages bestehen. In jeder Stage sind bestimmte Gegenstände versteckt, die Ihr aufsammeln müßt. Dabei werdet Ihr ständig auf Euren Konkurrenten stoßen. Also, Mantel an, Hut auf und ab ins Agentengeschäft. Die Mission wartet auf Euch!



Gebt Eurem Gegener Saures!

FACT BOX

System:	**Game Boy**
Hersteller:	**Kemco**
Spieltyp:	**Jump 'n Run**
Spieler:	**1-2**
Level:	**20**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**2-Spieler-Modus**
Erhältlich:	**bereits im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

Disney's The Hunchback of Notre Dame

Foto: Disney / Buena Vista

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Disney

Der Einfallsreichtum aus dem Hause Disney ist scheinbar endlos. Dieses Mal werden die Game Boy-Fans mit einem tollen Spiel bedient.

Gleich fünf verschiedene Spielmöglichkeiten wurden auf dieses Modul gepackt, alle stehen im Zusammenhang mit dem Kinoerfolg, der sicher auch Euch in seinen Bann gezogen hat. Ihr seht nicht nur Eure Lieblinge aus dem Disney-Film wieder, auch die Spiele versprechen eine Menge Spaß. Was bietet Euch dieser Game Boy-Knüller nun alles? Zum Beispiel das „Djali-Kegeln". Bei diesem verrückten Spiel müßt Ihr sechs Kegel umwerfen. Wobei eine Ziege als Bowlingkugel dient. Bei den restlichen Spielen müßt Ihr eine Mauer mit Hilfe eines Balls abfragen, ein Puzzle zusammensetzen oder Gegenstände auffangen, die aus dem erden Stock eines Gebäudes fallen. Ihr seht, Geschicklichkeit und Schnelligkeit sind gefragt. Viel Spaß mit diesem tollen Disney-Hit!

Schafft Ihr alle Neune?

FACT BOX

System:	**Game Boy**
Hersteller:	**Disney**
Spieltyp:	**Geschicklichkeit**
Spieler:	**1**
Level:	**5 Spieler auf einer Kassette**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**Super Game Boy geeignet**
Erhältlich:	**Juli '97**
Altersempfehlung:	**frei**

LUCKY LUKE

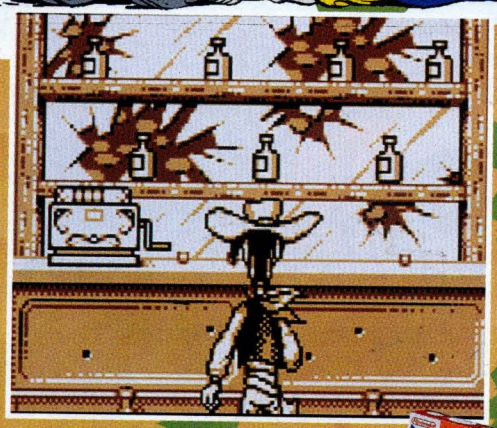
GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

1 Spieler

Infogrames

Hey Cowboy, bist du bereit? Dann mach' Dich auf die Socken, denn die gefährlichsten Verbrecher des Wilden Westens sind aus dem Knast ausgebrochen. Und nur einer kann sie wieder einlochen: nämlich Du!

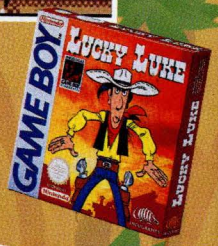
Nach all den Jahren, in denen Lucky Luke als Comicfigur und Fernsehserienstar für Begeisterung gesorgt hat, kommt er jetzt auch bei Nintendo ganz groß raus. Lucky Luke, seines Zeichen Ordnungshüter, hat alle Hände voll zu tun, denn eine Menge Schurken sind aus dem Gefängnis ausgebrochen. Da wären die vier Daltons, Calamity Jane, Billy The Kid und auch Jesse James.



Witzige Bonuslevels warten.

Weit weg von Zuhaus!

Als Luke von dem Massenausbruch erfährt, hält ihn nichts mehr. Sofort macht er sich auf die Jagd nach den Gangstern, unterstützt von seinem treuen Gaul Jolly Jumper und dem tölpelhaften Hund Rantanplan. Vom Mississippi bis zum Colorado, durch Steppen und Geisterstädte führt sein Ritt. Ständig ist er mit schießfreudigen Desparados, Indianern und wildgewordenen Büffelherden konfrontiert. Lucky Lukes Abenteuer auf dem Game Boy überzeugt durch detaillierte Grafik und viele flüssige Animationen. Action-Fans kommen voll auf ihre Kosten, aber auch der Spaß kommt nicht zu kurz. Also, guten Ritt, Cowboy!



FACT BOX

System:	**Game Boy**
Hersteller:	**Infogrames**
Spieltyp:	**Jump 'n Run**
Spieler:	**1**
Level:	**ca. 10**
Schwierigkeitsgrad:	**3**
Extras:	**Paßwörter**
Erhältlich:	**bereits im Handel**
Altersempfehlung:	**frei**

DER KLASSIKER IN EINEM NEUEN GEWAND

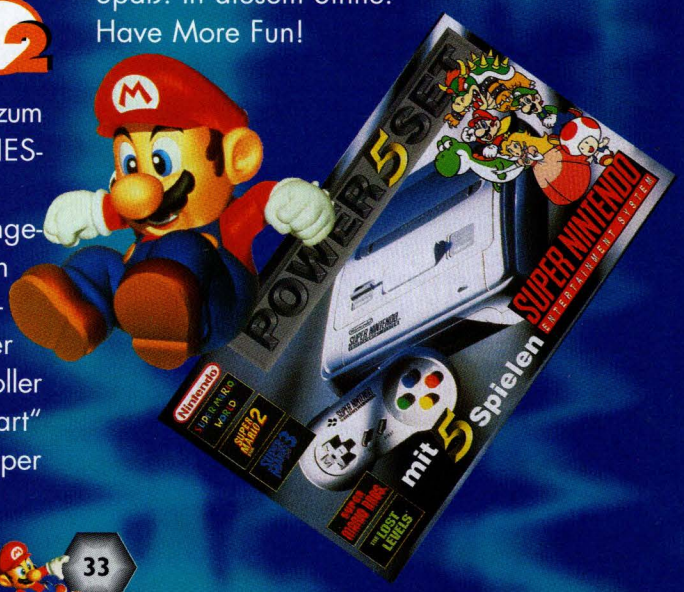
Nach all den brandheißen Informationen über das Nintendo 64 wollen wir auch auf die SNES-Fans nicht vergessen. Dank zweier äußerst attraktiver Sets gehört unsere bewährte 16-Bit-Konsole noch lange nicht zum alten Eisen.

More Fun Set 2

Die erste Neuauflage der schon zum Klassiker gewordenen SNES-Konsole ist das „More Fun Set 2". Mit dem Inhalt dieses Vorzugsangebotes kann man sich mit mehreren Freunden in die Welt der Videospiele stürzen. Neben dem Super Nintendo Grundgerät, einem Controller und dem Rennhit „Super Mario Kart" beinhaltet das Set zusätzlich den Super Game Boy mit dem dazugehörigen Spieleberater.

Power 5 Set

Das andere tolle Angebot heißt „Power 5 Set" und enthält außer dem SNES ein Modul, auf dem sich 5 atemberaubende Spiele befinden, nämlich Super Mario Bros. 1-3, The Lost Levels und Super Mario World. Spielvergnügen in größtem Ausmaß ist Euch mit Sicherheit garantiert. Wie Ihr seht, wird bei Nintendo trotz des Rummels um das revolutionäre N 64 auch in Zukunft auf die alteingesessenen SNES-Freunde keinesfalls vergessen. Beide Sets sind bereits bei Euren Händlern erhältlich sein und versprechen eine Menge Spaß. In diesem Sinne:
Have More Fun!



NINTENDO64

Midway

1-4 Spieler

NBA HANG TIME

PRE

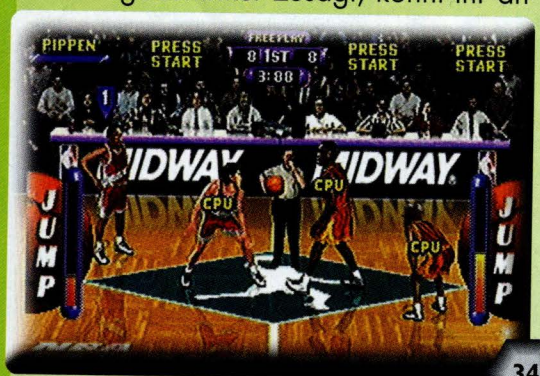
Erscheinungstermin: Sommer '97

Basketballfreunde aufgepaßt! Bald wird auf dem Nintendo 64 gedunkt, bis die Fetzen fliegen und die Körbe krachen.

Ihr könnt Euch schon auf die Umsetzung des Williams Spielhallenhits freuen, denn NBA Hang Time ist Action pur! Bei diesem Spiel handelt es sich um eine inoffizielle Fortsetzung der beliebten NBA Jam-Reihe. Ihr habt die Wahl zwischen 29 NBA Teams, um dann mit zwei von fünf aktuellen Spielern auf Punktejagd zu gehen. Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Solltet Ihr die NBA-Statistiken gerade nicht im Kopf haben, könnt Ihr natürlich die Stärken und Schwächen aller Spieler in verschiedenen Kategorien abrufen.

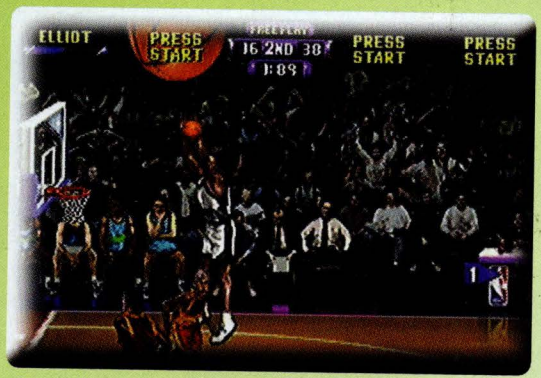
Dennis Rodman oder Frankenstein?

Ergibt sich der unwahrscheinliche Fall, daß Euch keiner der millionenschweren Egozentriker zusagt, könnt Ihr an-



Gleich geht's los!

hand des Editors Euren eigenen Superstar basteln! Dank einer einfachen Belegung des Joypads kann man ohne große Fingerverrenkungen in Angriff und Ver-



Ein gelungener Sprung.

teidigung sehr gut handeln. Neben schnellen Paßspielen und Dribblings können die Sportler spektakuläre Monster-Dunkings ausführen. Dieses Basketballspiel bietet totalen Spielspaß! Die äußerst detaillierte und farbenfrohe Grafik läßt dieses Sportspiel zu einem grandiosen Spektakel werden. Abgerundet wird dieses Erlebnis durch die glockenklare, stimmungsvolle Rap-Musik. Den Sportfans unter Euch steht ein heißer Basketball-Sommer bevor.

VIEW

The NHL, PA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NINTENDO 64

Midway

2 Spieler

64

Nach einem der bekanntesten Eishockey-Spieler wurde die Nintendo 64 Umsetzung des Atari Spielhallenknüllers benannt.

Durch flottes Kombinationsspiel, gelegentliche Extras, makellose Grafik und mitreißende Soundeffekte wird Euch dieses Williams-Sportspiel begeistern.

Tolle 3D-Grafik.

Erscheinungstermin: Sommer '97

Diese Umsetzung bietet die Action-Gangart des Vorbildes, wurde aber auch auf Heim-Bedürfnisse abgestimmt. Im Arcade-Modus agiert Ihr mit drei Feldspielern in einer verkleinerten Eisarena. Im Simulationsmodus hingegen wird nach den offiziellen Regeln gespielt. Williams sicherte sich die NHL-Lizenz,

Wer bekommt den Puck?

so daß alle 26 US-Profiteams mit den dazugehörigen Akteuren vorhanden sind. Das Speichern von Spielständen durch Paßwörter oder Memory-Pack ist natürlich auch möglich.

Wayne's World!

Ihr dürft Einzelspiele oder Meisterschaften bestreiten, der Practice-Modus eignet sich ideal zum Einstudieren von Spielzügen oder zum Verbessern der Schußtechnik. Noch nie zuvor habt Ihr ein so rasantes, aber gleichzeitig taktisch kluges Eishockey gespielt. Die Joypad-Steuerung ist vielseitig, alle Padtasten sind mit Aktionen belegt. Dies ermöglicht gnadenlos schnelles und effektives Kombinationsspiel. In Verbindung mit der fehlerfreien und konkurrenzlos detaillierten Grafik läßt dieses Eishockeyspiel keine Wünsche offen. Bis zu vier Kufen-Künstlern wird Spielspaß pur geboten. Wer hat da noch Lust, sich selbst die Schlittschuhe anzuziehen?

NINTENDO64

Nintendo

1 Spieler

BLAST CORPS.

PRE

Hier wird alles niedergewalzt.

Bei dieser Nintendo-Produktion dürft Ihr Euch auf ein völlig neuartiges Spielprinzip freuen! Ihr dürft alles demolieren, was Euch vor die Räder kommt.

Erscheinungstermin: Herbst '97

Zerstörung und Chaos drohen hilflosen Zivilisten, wenn Ihr es nicht schafft, einen außer Kontrolle geratenen, hochexplosiven Nuklear-transporter an bewohnten Siedlungen und Industriegebieten vorbei zu manövrieren. Mit acht verschiedenen Fahrzeugen könnt Ihr den Weg für die rasch heranstürmende Zeitbombe frei machen.

Abseits der Straßen entdeckt Ihr Bonus-Überraschungen, zusätzliche Fahrzeuge und unterirdische Passagen.
In parallel ablaufenden Nebenmissionen versucht Ihr trotz des ständigen Zeitdrucks sechs Wissenschafter aufzustöbern.
Diese neuartige Spielidee ist äußerst vielversprechend!

VIEW

ZELDA V

NINTENDO64

Nintendo

1 Spieler

Links Abenteuer gehen weiter.

Link, der Held von Hyrule, meldet sich zu neuen Abenteuern zurück. Die Adventure-Freunde unter Euch werden diesen Moment wohl schon begierig herbeisehnen.

Erscheinungstermin: 1998

Diesmal wird der tapfere Held auf dem Nintendo 64 gegen die Mächte des Bösen antreten. Ähnlich wie Mario 64 stößt auch dieses Spiel in neue grafische Dimensionen vor und wird ebenfalls vollkommene Bewegungsfreiheit bieten. Trotz der vielen Veränderung und Neuheiten werden sich treue Zelda-Fans über ein Wiedersehen mit einigen alten Bekannten freuen. Im Mittelpunkt der Handlung steht auch diesmal das Triforce, ein magischer Gegenstand, der Wünsche wahr werden läßt und seinem Besitzer unbeschreibliche Macht verleiht. Zelda 64 soll noch dieses Jahr als Modul erscheinen und wird später dann auch für das 64 DD erhältlich sein.

Nintendo CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Verkaufscharts

1. (1) Donkey Kong Country 3
2. (3) Die Schlümpfe reisen um die Welt
3. (5) Super Mario Kart
4. (2) Terranigma
5. (7) Donkey Kong Country 2
6. (6) F-Zero Classic
7. (8) Super Mario All Stars
8. (-) Tetris & Dr. Mario
9. (-) Yoshi's Island
10. (4) Int. Superstar Soccer Deluxe

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM Verkaufscharts

1. (1) Super Mario Land
2. (4) Super Mario Land 2
3. (3) Warlo Land
4. (2) Die Schlümpfe reisen um die Welt
5. (9) Dr. Mario
6. (-) Mario & Yoshi
7. (5) Hugo
8. (8) Tetris
9. (7) Donkey Kong Land 2
10. (-) Lucky Luke

NINTENDO64 Verkaufscharts

1. (1) Super Mario 64
2. (4) Wave Race
3. (2) Star Wars: Shadows of the Empire
4. (5) Turok
5. (3) Pilotwings

Promi-Charts:

1. Donkey Kong Land 2
2. Tetris
3. Hugo

D.J. Bobo

Der Hitparaden-Dauergast D.J. Bobo ist immer zu einem kleinen Spiel auf dem Game Boy aufgelegt. Gerade vom Videodreh zu seiner neuen Single „It's My Life" zurückgekehrt, verriet er uns seine Lieblingsspiele.

Bastel- und Mal-Wettbewerb

1. Preis:

Nintendo 64
+ Star Wars -
Shadows of
the Empire

Zeichnet doch diesen 3 PO!

2. Preis:

SNES + Super
Star Wars

3. Preis:

Game Boy Pocket
+ Star Wars

Eure ganze Fantasie ist bei unserem neuen Wettbewerb gefordert. Er steht ganz im Zeichen der Star-Wars-Trilogie mit all seinen Helden, Bösewichtern und Monstern. Fans können sich endlich mal so richtig austoben. Erlaubt ist alles, was mit dem Sternenepos zu tun hat. Malt den bösen Jabba The Hutt oder den unheimlichen Imperator, bastelt Raumschiffe und Roboter oder verkleidet Euch selbst als eine der Figuren und schickt uns ein Foto davon. Dem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt, die kreativsten Einsender werden für ihre Leistung mit umwerfenden Preisen belohnt.

Also, strengt Euch an. Einsendeschluß ist der

31.7.97

Unsere Adressen:

Österreich:
Nintendo Club Büro
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Schweiz:
Nintendo Club Büro
Auf dem Wolf 30
Ch-4028 Basel/Bâle

STAR WARS

CLUB Nintendo®

FAN-SHOP

Hol' Dir Dein Club Nintendo T-Shirt!

Jetzt hast Du die Möglichkeit, immer und überall zu beweisen, daß Du ein echter Nintendo-Fan bist: Mit dem starken Club Nintendo T-Shirt sind Dir die neidvollen Blicke aller Möchtegern-Spieleprofis garantiert!

Das Club Nintendo T-Shrit der Marke „Switcher" aus 100% Baumwolle gibt es in den Größen 152, S, M, L und XL und in den fünf coolen Faarben schwarz, grün, orange, dunkelblau und grau-melé. (T-Shirt in Schwarz, Gr. 152 ausverkauft)

öS 199,-
SFr 25,-

Uns so einfach geht die Bestellung:

Für Österreich

Zahle mittels Erlagschein pro bestelltem T-Shirt öS 199,– (öS 240,- für Nicht-Clubmitglieder) auf das Club Nintendo-Konto PSK 93014515 ein. Dazu kommt pro Bestellung eine Versandkostenpauschale von öS 40,-. Sofort nach Eingang der Zahlung schicken wir Dir Dein T-Shirt zu!

Für Schweiz

Zahle mittels Erlagschein pro bestelltem T-Shirt SFr 25,- (SFr 30,- für Nich-Clubmitglieder) auf das Club Nintendo PC-Konto 40-25535-6 ein. Dazu kommt pro Bestellung eine Versandkostenpauschale von SFr 4,-. Sofort nach Eingang der Zahlung schicken wir Dir Dein T-Shirt zu!

ACHTUNG: Vergiß nicht, auf dem Einzahlungsabschnitt die gewünschte Farbe und Größe sowie Deine Mitgliedsnummer, Deinen Namen und Deine komplette Adresse anzugeben.

PINW

CHRISTOPH ROSE
Partenen/A

Name: Nicole Roos
Wohnort: Korneuburg/A
Alter: 16
Hobbies: SNES spielen, kochen, fernsehen.
Lieblingsspiele: Breath of Fire II, Crazy Kid Clown, Sailermoon, Claymates, Terranigma.
Rekorde: Sailermoon, Claymates, Terranigma und Crazy Kid Clown beendet. (Gratuliere!)
Größter Wunsch: Mein Bild im Club Nintendo Magazin zu sehen.

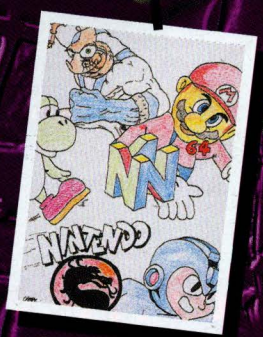
ALEXANDRA HARLANDER
15 Jahre, Golling/A

SIMON STÖGER
8 Jahre, Neufurth/A

Name: Christian Apfelthaler
Wohnort: Aalfang/A
Alter: 14
Hobbies: SNES spielen, N 64 spielen, Fernsehen, Club Nintendo Magazin lesen.
Lieblingsspiel: Super Mario 64, Terranigma, Secret of Evermore, Winter Gold, Donkey Kong 3.
Rekorde: Super Mario 64 mit 75 Sternen und Donkey Kong 3 mit 103% beendet, DKC 1 & 2, Illusion of Time, Asterix und Obelix beendet. (Sensationell!)
Größter Wunsch: im Club Magazin abgebildet sein und Super Mario Kart 64 zu besitzen.

Name: Karoline Elhenicky
Wohnort: Wien/A
Alter: 11
Hobbies: Radfahren, Volleyball spielen, Fußball spielen, Schwimmen, Club Nintendo Magazin lesen und Nintendo-Spiele spielen. (Brav, Brav!)
Lieblingsspiele: Donkey Kond 1 & 2, Ma Kart, Schlümpfe 1 & 2.
Rekorde: Schlümpfe 1 & 2, Donkey Kong Super Mario All Stars und Lemmings gesch
Größter Wunsch: Weltfrieden und an d Pinwand zu stehen.

Name: Josef Schwab
Wohnort: Hadres/A
Alter: 12
Hobbies: Nintendo spielen, Sport, zeichnen, Streiche spielen. (Ach so?)
Lieblingsspiele: Schlümpfe, Super Mario All Stars, Yoshi's Island.
Rekorde: Schlümpfe fast beendet, Super Mario All Stars, Yoshi's Island ganz beendet.
Größter Wunsch: Beim Zeichenwettbewerb gewinnen.



MANUEL MAYR
17 Jahre, St. Martin bei Traun/A

Habt Ihr schon immer davon geträumt, Euer Bild auf der Pinwand zu sehen? Dann macht mit und schickt uns Eure Zeichnungen und Spielerprofile.

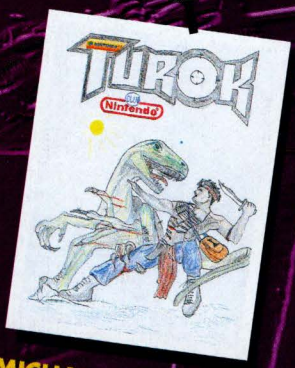
Als Honorar winkt ein „DKC-Kalender 1997" für alle, die veröffentlicht werden.

AND

LUKAS PORTNER
Bern/CH

RONALD JASZCZYK
Egerkingen/CH

Name: Boban Jankovic
Wohnort: CH
Alter: 12
Hobbies: SNES spielen, Flöte spielen, zeichnen, lesen, rechnen, Fußball spielen, Kung-Fu. (Nicht schlecht!)
Lieblingsspiele: Der König der Löwen, Mortal Kombat, Killer Instinct, T 2 (Game Boy).
Rekorde: meine 85 Spiele plus über 50 Spiele meiner Freunde, Der König der Löwen in 20 Minuten beendet.
Größter Wunsch: Gutes Leben und T 2 auf SNES besitzen.



MICHAEL SCHOPPER
Hosenruck/CH

Name: Tobias Etzweiler
Wohnort: Wagenhausen/CH
Alter: 13
Hobbies: Game Boy, PC und Fußball spielen.
Lieblingsspiele: Wario, Asterix, König der Löwen.
Rekorde: Tom und Jerry, Schlümpfe, Super Mario Land 1-3, Asterix, Duck Tales 1+2 beendet.
Größter Wunsch: Ein berühmter Fußballer zu werden. (Mit ein bißchen Übung...)

Name: Alex Ineichen
Wohnort: Ermensee/CH
Alter: 10
Hobbies: SNES spielen, zeichnen, Musik hören.
Lieblingsspiele: Donkey Kong Country 1 & 2, Schlümpfe, Yoshi's Island.
Rekorde: Alle Spiele beendet!
Größter Wunsch: Sänger werden, alle SNES-Spiele besitzen. (Wer will das nicht?)

REMO WETTSTEIN
Ermatingen/CH

Super Mario Rap

von Lukas Marchesi, Untersiggenthal/CH

Es war einmal ein
Klempner
der hieß Mario
wenn er kam dann
war jeder froh
sowieso
er ist der Beste auf
der Welt
und wird bei jeder
Kloverstopfung
bestellt.

Refrain:
Mario, Super Mario
(2mal)

Er hat einen Bruder
Luigi!!!!!!!!
Das sind die Mario
Brothers
ja sie
ihre Lieblingspizza
heißt Prosciutto
Haben sie unter ihrem
Käppie eine Locko!

Refrain (2mal)

Prinzessin Toadstool
ist obercool
sie regiert die
Pilzwelt
und hat die Mario
Brothers
schon manchmal
bestellt!!
MARIO MARIO MARIO
HO HO HO

Refrain (3mal)

Die Gewinner:

...aus dem N 64-Sonderheft

Katharina Hauser, Innsbruck, A
Daniel Schloffer, Fehring, A
Manuel Nikolic, Klagenfurt, A
Astrid Trinkbauer, Pucking, A
Matthias Konrad, Wien, A

...aus der letzten Ausgabe:

4 Turok-Kassetten:

Michel Nancoz, Fully/CH
Lea Müller, Zürich/CH
Peter Friedel, Krems/A
Georg Rohrmoser, Saalfelden /A

4 Lufia-Kassetten:

Tamara Meier, Adliswil/CH
André Urech, Hirschthal/CH
Roman Rysavik, Wien/A
Isabell Racz, Eugendorf/A

4 GB-Pocket:

Martin Kauz, Bern/CH
Pierre Mailliet, Vetroz/CH
Manuel Walcher, Höchst/A
Herwig Rumpold, Vöcklabruck/A

Inline-Skates:

Christopher Ocampo, Mitlödi/CH
Martina Heimle, Thun/CH
Oliver Resch, Heiligeneich/A
Trawöger Inger, Hall/Tirol/A

Wie schnell bin ich?

Schon einmal haben wir Euch über den Mars WISBI-Cup berichtet. Für jene, die sich nicht mehr genau erinnern können: dieser Cup der besonderen Art sollte Euch ermöglichen, Eure Leistungen als Schifahrer oder Snowboarder mit der Leistung eines Weltcup-Spitzenfahrers zu vergleichen.

Wie oft habt Ihr beim Anschauen eines Schirennens schon davon geträumt, selbst auf der knochenharten Piste in Richtung Ziel zu brettern und eine Wahnsinnszeit hinzulegen? Dieser Wunsch wurde für einige junge Talente beim heurigen WISBI-Cup Wirklichkeit.

Wie entstand die Idee zu diesem tollen Wettbewerb? Sportliche Leistung sollte immer mit Vergnügen und Begeisterung einhergehen, dann hat die ganze Sache erst richtig Sinn. Kinder suchen sich immer gerne Vorbilder und Idole, denen sie nacheifern oder mit denen sie sich vergleichen können. Um dies zu ermöglichen, wurde das WISBI-Rennsystem geschaffen. Es ermöglicht den sportlichen Vergleich mit den besten Wintersportlern der Welt.

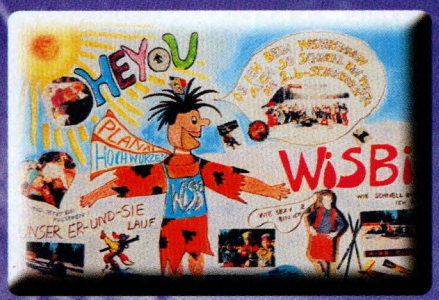
Ein Tomba der Zukunft?

Die Idee fand sofort breite Zustimmung und wurde dementsprechend gut aufgenommen. Teilnehmen durften Schülerinnen und Schüler aller Schulklassen (ausgenommen waren Schulen mit skisportlichem Schwerpunkt), als Disziplin wurde der Riesentorlauf gewählt. Die Wertung erfolgte als Einzel-, Klassen- und Schulwertung.

Ein Spitzenfahrer legte eine Zeit vor, die es zu schlagen galt. Ausschlaggebend für die Reihung war

das Handicap der einzelnen Fahrer, dieses zeigt, wie man im Vergleich abschneidet (Beispiel: Handicap 5,0 bedeutet, daß man um 5 Prozent langsamer war). Die Teilnehmer hatten sich durch diverse Rennen bei Wintersportwochen oder Schulskiwettbewerben zu qualifizieren.

Letztendlich waren 2 Klassen pro Bundesland zum Finale zugelassen, welches vom 4.-6. April 1997 in Leogang/Salzburgerland stattfand. Der Clou bei diesem abschließenden Durchgang war, daß man als Klassenbester ein nagelneues Nintendo 64 und eine "Super Mario 64"-Kassette gewinnen konnte, aber auch die anderen Stockerlplätze waren gut dotiert. Als Zweit- oder Drittplazierter konnte man einen Game Boy Pocket oder Special Edition sein Eigen nennen. Die Gewinner waren auch dementsprechend glücklich und legten nach dem Wettbewerb gleich eine Runde Super Mario hin.



Diese Zeichnungen stammen von den WISBI-Teilnehmern.

GEWINNER:

1. Platz
Marcel Wankmüller
HS Zell am See

2. Platz
Peter Moser
VS Leogang

3. Platz
Wilfried Berwig
PL Betzau

TRICK-

Ultimate Mortal Kombat III (SNES):

Kool Stuff Menu

Ein paar Tips für MK-Fans: Um im Spiel einige Optionen mehr zu erhalten, mußt Du **RECHTS, OBEN, B, B, A, UNTEN, OBEN, B, UNTEN, OBEN** und **B** am Startbildschirm drücken.

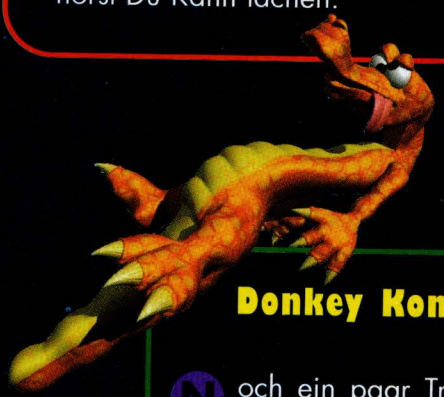
Wenn Du alles richtig gemacht hast, hörst Du Kahn lachen.

Kooler Stuff Menu

Um noch coolere Optionen zu erhalten, drückst Du **OBEN, B, A, LINKS, UNTEN** und **Y** am Startbildschirm, dann kannst Du beispielsweise 2 Balken mit Lebensenergie aktivieren.

Tournament Mode

Auch ein 2-Spieler-Tournament ist möglich. Dazu gehst Du zuerst zum Startbildschirm. Hier hältst Du den L- und R-Knopf und drückst **START**.



Donkey Kong Country 3 (SNES):

Noch ein paar Tricks für Affenfreunde. Such Dir einen Speicherstand aus und gib folgende Tastenkombination ein: **L RR L RR LR LR.** Nun kannst Du einen neuen Namen eingeben, wobei bei folgenden speziellen Namen die tollsten Dinge passieren.

MUSIC: Soundmenü mit allen Melodien zur Auswahl.

MERRY: Weihnachtliche Stimmung in den Bonusräumen.

LIVES: 50 Leben gibt's dafür.

COLOR: Dixie und Kiddy verfügen über neue Kleidung.

ASAVE: Spiel speichert automatisch nach jedem Level.

BOX

Turok (N 64):

Dieser Code macht Dich unbesiegbar, solange er aktiviert ist. Die Feinde bewegen sich in **"Zeitlupe"**. So gibst Du den Code ein: Drücke **"START"**, um das Spiel zu unterbrechen. Wähle **"Enter Cheat"** und drücke den A-Knopf. Gib als Paßwort **"THSSLKSCL"** ein. Wenn **"OK"** erscheint, drücke A noch einmal, um zu bestätigen. Um den Code zu aktivieren, drückst Du wieder **"START"**, dann wählst Du **"Cheat Menu"** und drückst den A-Knopf. Wähle nun **"Spirit Mode"** aus, um das ganze zu starten.

Der nächste Code nimmt alle Farben aus dem Spiel. Du bleibst mit einem weißen Hintergrund und den ganzen Umrissen zurück. Wähle wieder **"Enter Cheat"** und bestätige mit A.
Gib **"DLKTDR"** ein. Wenn **"OK"** kommt, drückst Du noch einmal **A**. Aktiviert wird der Code in **"Cheat Menu"**. Suche **"Pen and Ink"** und drücke **"START"**. Schon ist das Spiel farblos.

Laß Deine Feinde tanzen. Dazu mußt Du so vorgehen wie bei den anderen Codes und **"SNFFRR"** eingeben. Im **"Cheat Menu"** suchst Du dann nach **"Disco Mode"**. Mit **"START"** läßt Du dann die Puppen tanzen.

Für Waffenfreaks ist der nächste Code ganz wichtig. Damit bekommst Du gleich am Anfang alle Waffen und behältst sie auch bis zum Ende vom Spiel. Dazu mußt Du im **"Enter Cheat"** - Menüpunkt das Paßwort **"CMGTSMMGGTS"** eingeben. Aktiviert wird der Code, indem Du im **"Cheat Menu"** die Bezeichnung **"All Weapons"** auswählst.

Unendlich viel Munition bekommst Du durch die Eingabe von **"BLLTSRRFRND"**. Im **"Cheat Menu"** findest Du dann **"Unlimited Ammo"**, dadurch ist ein langes Spiel garantiert.

Das funktioniert auch in Bezug auf Leben. Mit dem Code **"FRTHSTHTTRLSCK"** bekommst Du mehr davon, als Du je brauchen wirst. Mit der Bezeichnung **"Infinite Lives"** wird das ganze aktiviert.

Mit dem nächsten Code kannst Du Dir Deine Feinde anschauen.
Gib **"THBST"** ein. Aktivieren kannst Du diese Sache nur am Titelbildschirm. Such wieder **"Cheat Menu"** und darin das Wort **"Gallery"**.

Wenn Du Dir das Ende vorzeitig anschauen willst, kommt Dir dieser Code gerade recht. Mit **"FDTHMGS"** kannst Du das erreichen, doch wieder nur am Titelbildschirm.
Mit der Bezeichnung **"Show Credits"** im **"Cheat Menu"** wirst Du erfolgreich sein.

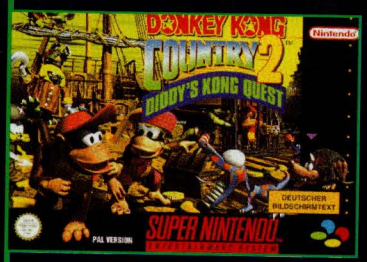
TRICK-BOX

Star Wars - Shadows of the Empire (N 64):

Der folgende Code ermöglicht Dir, das Spielende jedes Schwierigkeitsgrades zu sehen. Gib als Name **"-Credits"** ein. Nun such Dir einen Grad und starte das erste Level (Battle on Hoth), dann wirst Du das Ende sehen. Dash Rendar stirbt allerdings in allen Schwierigkeitsstufen.

Außerdem gibt es noch eine zusätzliche Kameraposition, die Du im **"Battle of Hoth"**-Level anwenden kannst. Dazu mußt Du den rechten **C**-Knopf für einige Sekunden gedrückt halten. Die Kamera hält an und der Snowspeeder bewegt sich weiter in die Ferne.

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest:



Wie besiegst Du King K.Rool?

An dem Bösewicht hat sich schon mancher die Zähne ausgebissen! Nimm aber einfach Deinen Partner auf die Schultern, wirf ihn gerade nach oben und drücke in der Luft das Steuerkreuz nach rechts oben (RO) und nach der Landung weiter in Richtung des Bildschirmrands. Dort wartest Du in Ruhe alle Attacken von K.Rool ab. Sobald er nichts mehr auf Lager hat, huscht ihr nach links und verstopft ihm mit der letzten Kanonenkugel die Knarre! Viel Erfolg!

Deine Tips und Tricks erreichen uns unter:

ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83
A-5027 Salzburg

SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel

IMPRESSUM

Das NINTENDO Club Magazin erscheint in der Zielgruppen-Zeitungsverlags GesmbH

Medieninhaber/ Herausgeber:
Österreich-Ausgabe:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H.,
Magazinstraße 4,
A-5027 Salzburg
Schweiz-Ausgabe:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Präsident: Super Mario

Gestaltung, Produktion, Anzeigen:
TREND COMPANY
Event- u. Werbeagentur,
Zamenhofstraße 9,
A-4020 Linz

Druck: NÖ-Pressehaus,
A-3100 St. Pölten

Litho: Idee Repro GesmbH,
A-4020 Linz

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der **NINTENDO Co. Ltd.** und der Name „Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** verwendet. Es dürfen keine redaktionellen Berichte oder Fotos aus dem Magazin ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der **NINTENDO Co. Ltd.** anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden. Alle Spieltitel u. -figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der **NINTENDO Co. Ltd.** Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ®,© und ™ für Spiele und Figuren im Besitz jener Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizenzieren.

© 1995 NINTENDO Co. Ltd.
All rights reserved.

Club-Büro Österreich:
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Hotline Österreich:
0662/88 31 49

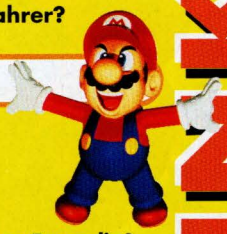
Club-Büro Schweiz:
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel
Hotline Schweiz:
061/319 98 36

MEGA-GEWINNKUPON

So einfach geht's: Kreuze an, was Du gewinnen willst, und beantworte die Frage zum jeweiligen Gewinnspiel (ein kleiner Tip: Lies Dir einfach die betreffenden Seiten genau durch!). Du kannst natürlich auch an allen Gewinnspielen teilnehmen!

„Super Mario Kart 64" - Gewinnspiel:

Gewinne eine von 4 brandneuen „Mario Kart 64"-Kassetten!
Gewinnfrage: Wie heißen die beiden neuen Fahrer?



Antwort: _____

„Casper" - Gewinnspiel:

Gewinne eine von 4 tollen „Casper"-Kassetten!
Gewinnfrage: Wie ist der Name von Caspers kleiner Freundin?

Antwort: _____

„Chart" - Tip:

Ein neues Gewinnspiel wartet auf Euch. Ihr müßt nur erraten, welche Spiele in der nächsten Ausgabe auf den ersten Plätzen der N 64, SNES und Game Boy-Charts sind. Als Preise warten 14 tolle Fahrradhelme im Nintendo-Design.

Mein Tip:

1. Platz N 64: _____

1. Platz SNES: _____

1. Platz Game Boy: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Land: _____ Telefon: _____

Club-Mitglieds Nr.: _____

Die Gewinne können nicht in bar eingelöst werden. Mitarbeiter der betreuenden Firmen dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 7. Juli 1997!

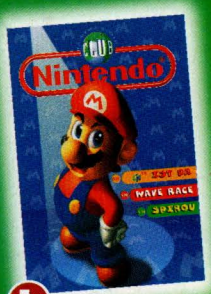
Gewinnkupon einsenden an:
ÖSTERREICH
NINTENDO CLUB BÜRO
Postfach 83, A-5027 Salzburg
SCHWEIZ
NINTENDO CLUB BÜRO
Auf dem Wolf 30,
CH-4028 Basel

Club Nintendo®

Nur der offizielle Nintendo Club bietet Dir die megastarken Vorteile, die Du Dir nicht entgehen lassen darfst:

Bring Deine Freunde zum Club!

Dein Freund ist auch Nintendo-Fan? Dein Freund möchte auch Club-Mitglied werden? Dann sei schlau und wirb' ihn doch einfach! Dein Freund erhält alle superstarken Club-Vorteile, und Du kannst Dir eine tolle Extra-Prämie aussuchen: entweder den geheimen „Top Secret"-Spieleberater oder den neuen Donkey Kong-Kalender 1997! Füllt einfach den Mitglieds-Kupon aus und seid dabei!



1. Das Club Nintendo-Magazin

6x im Jahr die superstarke offizielle Nintendo Club Zeitung zum Vorteilspreis!

2. Die Nintendo Club-Karte

Kein Club ohne Mitgliedsausweis - auch beim Club Nintendo erhältst Du Deine eigene, persönliche Clubkarte mit Deinem Namen und Deiner Mitgliedsnummer. Mit dieser Karte kannst Du Dich als Clubmitglied ausweisen. Sämtliche Vorteile als Clubmitglied werden im Clubmagazin veröffentlicht.

3. Der limitierte Mario-Pin

Einsteiger bekommen den farbigen Pin, im zweiten Jahr Deiner Mitgliedschaft erhältst Du den silbernen Pin, und bist Du auch im folgenden dritten Jahr dabei gibt's den Mario-Pin in Gold!!!

Ab die Post!

Also, worauf wartest Du noch? Kupon ausfüllen, unterschreiben, ausschneiden und in einem Briefumschlag an folgende Adresse schicken:

In Österreich:
Nintendo Club Büro
Postfach 83, A-5027 Salzburg

In der Schweiz:
Nintendo Club Büro
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

KUPON

JA, ich möchte Mitglied im Club Nintendo werden!
Mein Mitgliedsbeitrag beträgt ÖS 150,- / SFr 16,- (inkl. MwSt.) pro Jahr. Dafür erhalte ich 6 Ausgaben des Club Nintendo-Magazins, die offizielle Club-Karte und den limitierten Mario-Pin.

GARANTIE FÜR ÖSTERREICH:
Meine Mitgliedschaft läuft nach einem Jahr automatisch aus. Eine Verlängerung der Mitgliedschaft muß ausdrücklich und schriftlich bestellt werden.

GARANTIE FÜR DIE SCHWEIZ:
Meine Mitgliedschaft läuft nach einem Jahr automatisch aus. Die Mitgliedschaft verlängert sich, wenn Du mit dem Zahlschein, der Deinem letztem Heft beiliegt, den Mitgliedsbeitrag überweist!

FAMILIENNAME:

VORNAME:

STRASSE:

PLZ/ORT: **LAND:**

TEL. NR.: **GEBURTSDATUM:**

UNTERSCHRIFT:
(bei Minderjährigen gilt nur die Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

ICH WURDE GEWORBEN VON:

FAMILIENNAME:

VORNAME:

STRASSE:

PLZ/ORT: **LAND:**

MITGLIEDSNUMMER:

WUNSCH-PRÄMIE:

- **SUPER MARIO 64 Soundtrack "It's a me, Mario"**
- **Donkey Kong-Kalender 97**